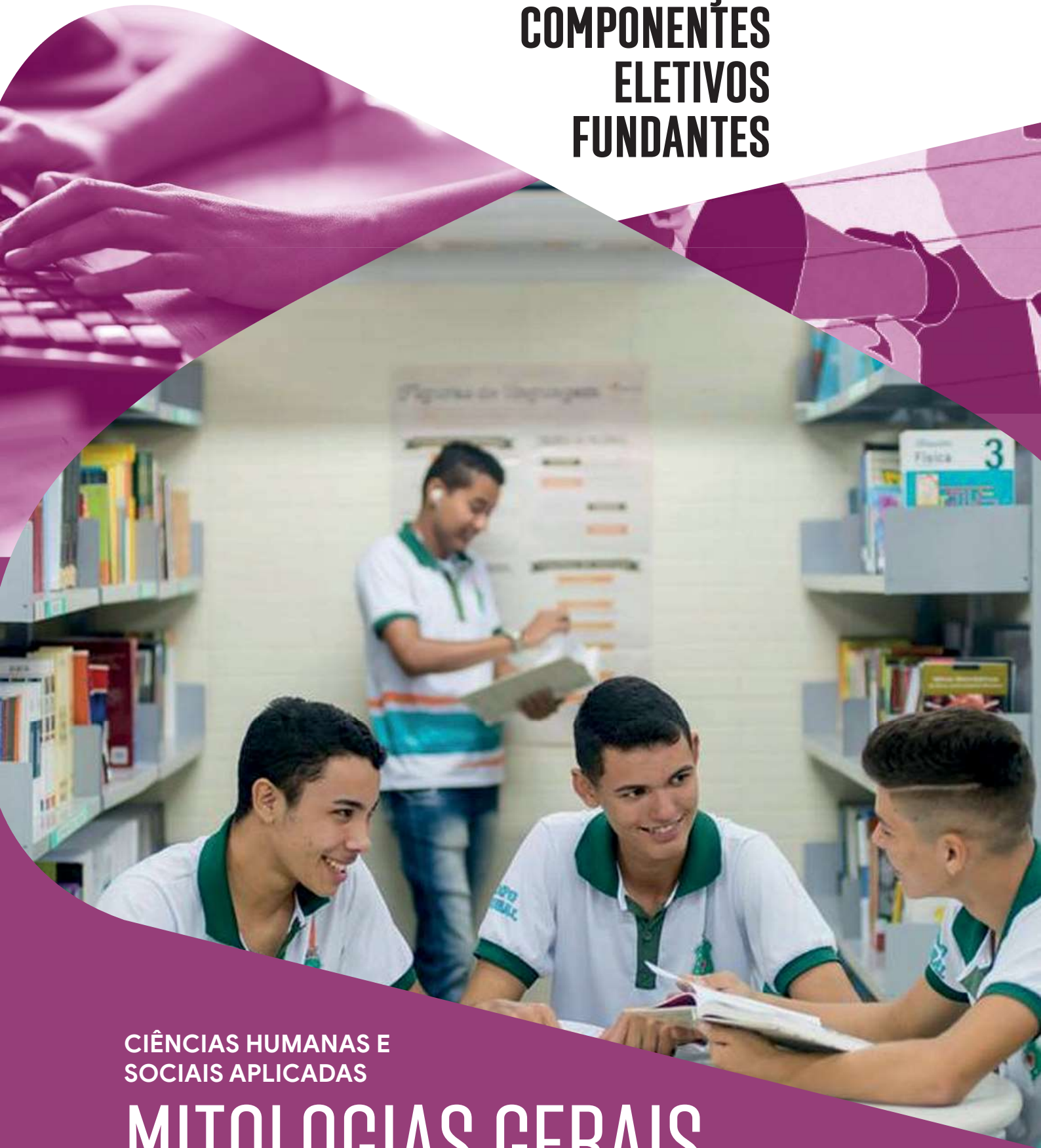
CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DA CULTURA

COLEÇÃO COMPONENTES ELETIVOS FUNDANTES



CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MITOLOGIAS GERAIS

Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral do Ceará – EEMTI

Elmano de Freitas da Costa
Governador
Jade Afonso Romero
Vice-Governadora
Eliana Nunes Estrela
Secretária da Educação
Maria Jucineide da Costa Fernandes
Secretária Executiva de Ensino Médio e *Profissional*
Gezenira Rodrigues da Silva
Coordenadora da Educação em Tempo *Integral*
Teresa Márcia Almeida da Silveira
Articuladora da Coordenadoria da Educação em Tempo Integral
Daniela Bezerra de Menezes Gomes
Orientadora da Célula de Desenvolvimento da Educação em Tempo Integral
Denylson da Silva Prado Ribeiro
Orientador da Célula de Acompanhamento da Educação em Tempo Integral

Elaboração
Maria Socorro Braga SIlva

Acompanhamento
Equipe Técnica CEDTI:
Ana Marilene Feitosa de Andrade
Ana Paula Silva Vieira
Leonardo Saraiva do Nascimento
Lívia Pereira Chaves
Maria Nahir Batista Ferreira Torres
Maria Socorro Braga Silva
Paulo Eugênio Rifane de Sousa
Roserlany Francelino Gomes
Tereza Maria Pimentel Sousa

Revisão:
Ana Luiza Silva Farias Barbosa Barros
Ana Paula Silva Vieira
Lívia Pereira Chaves
Paulo Eugênio Rifane de Sousa

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C387m Ceará, Secretaria da Educação do
Mitologias gerais[recurso eletrônico] / Secretaria da Educação do Ceará. - Fortaleza: SEDUC, 2024.

Livro eletrônico
ISBN 978-85-8171-563-6 (E-book)

1. Mitologias. 2. História. 3. Cultura. I. Título.

CDD: 292.13

APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

A Secretaria da Educação do Estado do Ceará, por meio da Coordenadoria de Educação em Tempo Integral (COETI), apresenta às Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral - EEMTI a coleção de fascículos que abordam componentes eletivos que compõem a parte flexível do currículo.

A disponibilização deste material para as EEMTI tem como objetivos:

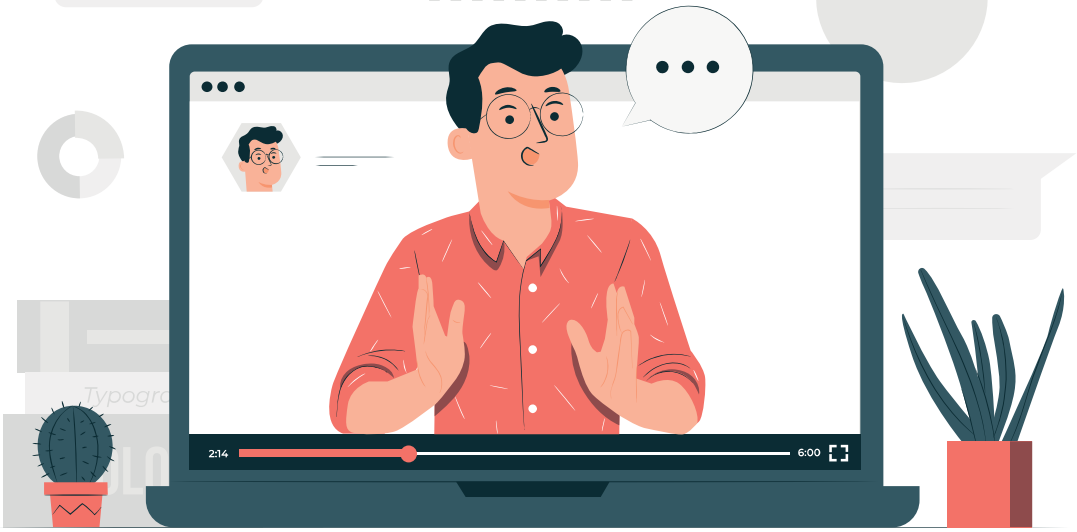
1. Oferecer apoio pedagógico e didático às/aos professoras/professores que lecionam esses componentes eletivos;

2. Oportunizar aos estudantes subsídios para o desenvolvimento de competências e habilidades nos itinerários escolhidos, a partir de seu Projeto de Vida, favorecendo a aquisição de novos conhecimentos, a ampliação da aprendizagem e o crescimento cognitivo e o socioemocional.

A elaboração desses fascículos está vinculada às ementas do Catálogo dos Componentes Eletivos de 2024. Nesta quarta tiragem, foram selecionados alguns componentes eletivos fundantes, ou seja, que apresentam assuntos essenciais e contextualizados, capazes de gerar interesses de aprofundamento nos jovens, a partir das temáticas abordadas. Esses componentes estão relacionados às quatro áreas de conhecimento da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Linguagens e suas tecnologias, Matemática e suas tecnologias, Ciências da Natureza e suas tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) e à unidade curricular de Formação Profissional.

Neste fascículo, iremos tratar, com mais aprofundamento, da COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1, da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, que versa sobre: *Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles*. Desta competência, vamos abordar a habilidade (EM13CHS104): *Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço*.

MENSAGEM À/AO PROFESSORA/PROFESSOR



Na Educação Básica, de acordo com a BNCC, a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas deve contribuir com a construção de conhecimentos contextualizados, que prepare as/os estudantes para conhecer o homem como ser social e atuar de forma consciente na comunidade e na sociedade na qual está inserido. Também chamadas de humanidades, elas reúnem criteriosamente conhecimentos organizados sobre a produção criativa humana e do conhecimento, realizadas a partir de discursos específicos.

A Unidade Curricular Eletiva de Mitologias Gerais tem como objetivo compreender a relação entre mitos e arquétipos, considerando que os mitos nada mais são do que uma forma de expressão dos arquétipos, falando daquilo que é comum aos homens de todas as épocas. Para chegarmos a esse objetivo, é importante promover o diálogo entre as diferentes mitologias e expressões, abordando lendas, criaturas mitológicas e divindades de povos antigos e atuais, fazendo um resgate deste gênero textual narrativo popular muito antigo, transmitido oralmente ou por meio da escrita, de geração em geração, cuja época e espaço de origem, na maioria das vezes, não podem ser determinados. Por fim, é preciso compreender o fascínio que essas mitologias ainda exercem na população, propagadas em filmes de heróis e histórias em quadrinhos, inspiradas nas diversas mitologias para incutir os mesmos valores e sensibilidades de geração em geração, sendo esta nova forma também uma possibilidade de criar ou modificar os mitos.

Para a realização das atividades deste fascículo, a leitura e a interpretação de textos são o foco para o desenvolvimento das múltiplas habilidades pelas/pelos estudantes. No desenvolvimento da ATIVIDADE PRÁTICA, converse com as/os estudantes e organize, quando necessário, a formação de equipes para a realização da proposta.

O fascículo encerra com uma sugestão de atividade prática, interdisciplinar, e integradora com a base comum, visto a importância de se aplicar os conhecimentos estudados de forma real, por meio de um produto com função social, a fim de estimular o protagonismo nessa construção. Esse momento, ao final de cada semestre, chama-se CULMINÂNCIA e pode ser realizado em um dia, organizado e planejado pelas/pelos estudantes com a equipe gestora, com convite a toda a comunidade escolar (com realização remota ou presencial), para que o resultado dos estudos, das pesquisas e das criações possam ser socializados e se tornem agregadores do protagonismo das/dos jovens.

Desejamos que este fascículo contribua para fomentar sua prática pedagógica, auxiliando-a/o no planejamento das reflexões e ações que irão compor as aulas da eletiva, fortalecendo, assim, o processo de ensino e de aprendizagem.

Sucesso e boas aulas!

CONHECENDO O FASCÍCULO

PARTE

Cada PARTE é composta por UNIDADES, três ou quatro atividades (PARA COMPREENDER), uma elaborando o produto final (ATIVIDADE PRÁTICA), e uma avaliação (PRATICANDO EU APRENDO).

UNIDADE

A UNIDADE é composta por uma, duas ou até três habilidades afins, selecionadas da BNCC, da matriz do SPAECE ou do ENEM.

PARA COMPREENDER

As atividades do **PARA COMPREENDER** são constituídas por questões reflexivas e de respostas construídas.

PRATICANDO EU APRENDO

O **PRATICANDO EU APRENDO** é o espaço destinado à avaliação, composta de itens de múltipla escolha, aplicados pelo SPAECE, ENEM ou SAEB, sobre a área de conhecimento a que a eletiva pertence.

FIQUE DE OLHO

O ícone **FIQUE DE OLHO** apresenta lembretes que são muito importantes para a compreensão do assunto.

SAIBA MAIS

O **SAIBA MAIS** aprofunda os conhecimentos e aborda curiosidades sobre: assunto, autor, livro, dicas de sites e/ou um complemento relevante para o tema, sempre relacionado ao desenvolvimento da habilidade.

ATIVIDADE PRÁTICA

A **ATIVIDADE PRÁTICA** contribui para o aprofundamento e a consolidação das habilidades da Eletiva.

CULMINÂNCIA

A **CULMINÂNCIA** apresenta as instruções para elaboração de um produto com função social.

Assim, a/o estudante estará preparada/preparado e segura/seguro para produzir, juntamente com suas/seus colegas, um objeto (científico ou cultural), com a finalidade de estimular o protagonismo estudantil para ser compartilhado com a comunidade escolar.



MENSAGEM À/AO ESTUDANTE

Parabéns por ter escolhido esta Eletiva para o seu currículo, pois o conhecimento em mitologia é muito diverso e lhe trará grandes oportunidades de refletir sobre diferentes visões de mundo através do olhar de mitos, lendas, heróis e seres mitológicos que foram criados e contados, muitas vezes, com o intuito de tornar as crianças e os jovens mais receptivos a um modelo de conduta de retidão, coragem e honra. Um exemplo dessa prática é o ensino na Grécia Antiga, onde a mitologia era usada como meio de orientação para o entendimento de acontecimentos que ocorriam independentemente do intermédio dos homens, como os fenômenos naturais. Prepare-se para uma viagem do conhecimento em que seres e histórias incríveis serão recontadas e discutidas através de diferentes práticas de ensino e aprendizagem. Você vai conhecer mitologias, como a grega, a romana, a nórdica e a indígena; divindades greco-romanas, nórdicas e japonesas; além de muitas curiosidades e fatos históricos dos povos e das épocas relacionadas a essas civilizações.

Cada unidade que você vai estudar traz elementos que irão lhe ajudar a elaborar um produto científico, educacional, cultural ou outros, a ser apresentado no final do semestre, no momento da CULMINÂNCIA. Essa é uma oportunidade para você mostrar o que aprendeu nessa eletiva, que trata de um conhecimento que fez a diferença em muitas comunidades pelo mundo, em especial em nosso país, e que se tornou uma política pública nacional, valorizando nossas raízes e conhecimentos culturais.

O objetivo é que este material o auxilie a exercer o protagonismo, de modo que você identifique seus potenciais, interesses, paixões e estabeleça estratégias e metas para alcançar seus próprios objetivos em todas as dimensões.

Sucesso e bom estudo!

SUMÁRIO E COMPETÊNCIAS

PARTE 1: 9

MITOLOGIAS GERAIS 9

Unidade 1: Introdução à Mitologia 9

Unidade 2: Tipos de Mitos 13

Unidade 3: Exemplos de Mitologia 17

Praticando eu aprendo 20

Atividade Prática 21

PARTE 2: 22

CRIATURAS MITOLÓGICAS 22

Unidade 4: Criaturas Mitológicas Femininas 22

Unidade 5: Criaturas Mitológicas Masculinas 26

Unidade 6: Criaturas Mitológicas indígenas 29

Praticando eu aprendo 31

Atividade Prática 33

PARTE 3: 34

DIVINDADES MITOLÓGICAS 34

Unidade 7: Deusas e Deuses Greco-Romanos 34

Unidade 8: Deusas e Deuses Nórdicos 36

Unidade 9: Deusas e Deuses Japoneses 39

Atividade Prática 41

Praticando eu aprendo 41

Culminância 42

Referências 42

HABILIDADES DESENVOLVIDAS NESTE VOLUME

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1: Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.

Habilidade (EM13CHS104): Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.

PARTE 1:

MITOLOGIAS GERAIS

A pesquisa, o estudo e o resgate dos mitos e lendas de determinada cultura deu origem à ciência da mitologia. Assim, é possível afirmarmos que existem tantas mitologias quanto existem culturas: Grega, Romana, Hindu, Asteca, Maia, Etrusca, Eslava, Iurubá, Babilônica, Africana, Bantu, Chinesa, Japonesa, Havaiana, Guarani, Malaia, Navajo, Suméria, Judaica, Islâmica, Inca, entre outras.



Link da imagem: https://g.co/arts/CWNytfqa1GYYQvbe6. Acesso em: 13.01.2023.

Ao criar um mito, o homem não busca explicar a natureza, ou a realidade que lhe assusta no momento, ele busca tranquilizar a si e ao seu povo, e, por vezes, até mesmo moldá-lo à sua vontade. Assim, percebemos o mito como uma forma atenuada de intelectualidade; uma forma independente de pensamento ou de vida, atuando também como um instrumento de controle social. Isto não significa que o homem não percebesse os fenômenos da natureza, o cosmo e todo o universo, mas que, simplesmente, não havia razões para refletir, uma vez que os mitos entregues ao povo eram tidos como fatos e isso bastava para aquela comunidade local. Para o filósofo romeno Mircea Eliade (2002), uma das funções do mito é fixar modelos exemplares de todos os ritos e de todas as atividades humanas significativas. Dentro da sociedade grega antiga, por exemplo, os mitos são de natureza sobrenatural, como é o caso do mito preocupado com a origem divina da técnica, com a natureza divina dos instrumentos, com a origem da agricultura, com a origem dos males, com a fertilidade das mulheres, com o caráter mágico das danças e dos desenhos entre tantos outros mitos gregos. Na realidade, o mito não existe, mas é fundamental em qualquer cultura. Segundo o físico Marcelo Gleiser, em uma publicação para o jornal Folha de São Paulo, em agosto de 2008: "o poder de um mito não está em ser falso ou verdadeiro, mas em ser efetivo". A cultura brasileira também é rica em mitos, como por exemplo: 'Curupira', 'Boitatá', 'Saci-pererê' 'Negrinho do Pastoreio'.

É importante destacar que o mito não está aprisionado no tempo, no passado distante e remoto, descontextualizado do aqui e agora; ele continua dizendo o que é o mundo, o que é o homem hoje, comunicando-se conosco, fazendo uma ponte entre a visão desse homem pós-moderno e a sua forma de contato com o mundo numa constante conexão entre os tempos, passado e futuro. Transmitidas de forma oral e incorporadas às artes como esculturas, pinturas, peças teatrais, músicas, etc., atualmente, as histórias mitológicas são também incorporadas às novas formas de expressão, como desenhos animados, livros, filmes e jogos digitais e se transformam na história das coisas e em uma crença comum compartilhada por um grupo de pessoas.

PARA COMPREENDER

1. O que é mitologia?

2. Quais mitos de outras culturas fora do Brasil você conhece? Como esse conhecimento chegou até você?

3. Quais os mitos que você identifica como brasileiros? Você conhece a origem desses mitos que você citou?

FIQUE DE OLHO

Mitos e lendas são muito confundidos entre si, pois ambos contam ou explicam eventos históricos, religiosos e fenômenos naturais, entretanto há sutis diferenças entre eles. Fique de olho para não confundir os dois:

O **mito** faz uso de personagens heroicos e muitas vezes com poderes sobrenaturais, é uma narrativa usada para explicar fenômenos naturais e outros fatos não compreendidos pelos povos antigos. Há diversos mitos para explicar a origem do mundo, a esses mitos denominamos de "Mitos de Criação". Conheça alguns exemplos:

- Mitologia Celta: A Bretanha é hoje uma das 6 nações celtas reconhecidas pela Liga Céltica, junto à Escócia, Irlanda, Ilha de Man, País de Gales e Cornualha. Os mitos mais famosos da antiga Bretanha são os contos de Arthur e os cavaleiros

de Camelot. Essas histórias foram fortemente influenciadas por escritores normandos medievais, que impuseram seus próprios valores de cavalheirismo, amor cortês e temas cristãos sobre as antigas lendas celtas. A figura druídica de Merlin e o caráter mortal de Morgana Le Fay, no entanto, são indícios da mitologia celta original.

- Mitologia Babilônica: Para os babilônios, Nammu, um abismo sem forma definida, se enrolou nele mesmo para alcançar o processo de autocriação. Desse processo, originou-se An, deus do céu, Antu, deusa da terra, e, da união entre esses deuses, foi dado vida a elementos vitais da existência, além da humanidade e até das emoções.
- Mitologia Tupi-Guarani: No mito da criação indígena, as lendas guaranis apontam o deus Tupã como o grande artesão da vida. O deus Sol recebeu ajuda da deusa Lua Araci para descer à terra até a região do Aregua, no Paraguai. A partir desse momento em que ele tocou a face da terra e tudo o que estava em cima e abaixo dela, as estrelas e todos os astros foram posicionados nos lugares onde estão. É dito que, numa cerimônia bem construída, estátuas em argila do homem e da mulher receberam elementos da natureza, assim que soprou a vida neles, o deus os deixou junto aos espíritos do bem e do mal.

Mitologia Celta



Os relatos do Rei Arthur, também chamado Ciclo Arturiano, tem como pano de fundo a Alta Idade Média, quando a Bretanha está sendo cristianizada. Por isso, convivem as crenças pagãs e a magia com as celebrações próprias dos cristãos.

Mitologia Babilônica



"Para Nama, a esposa de Amu, Lugalkisalsi, rei de Uruk e rei de Ur, o templo de Nama que ele construiu"– Inscrição de Lugal-kisalsi em sua fundação.

Mitologia Tupi - Guarani



À época da chegada dos colonizadores europeus, os mais de mil povos indígenas que viviam por aqui já tinham um rico e variado panteão de divindades, todas em estreita ligação com as forças da natureza.
Além dos tupis e dos guaranis – dois dos grupos mais importantes –, ianomâmis, araras e dezenas de outros povos deixaram um legado mitológico que permanece vivo até hoje entre os mais de 800 mil indígenas brasileiros.

As **lendas** são narrativas fantásticas cheias de elementos de ficção, baseadas em fragmentos de fatos históricos, que são preenchidos com imaginação e transmitidos de geração a geração, muitas vezes, oralmente, e, por esse motivo, sofreram muitas modificações e adaptações de acordo com as necessidades de cada povo e época, como diz o ditado popular: "quem conta um conto, aumenta um ponto".

A origem das lendas é baseada em quatro teorias que tentam dar uma resposta:

- Teoria Bíblica, com origem nas escrituras;
- Histórica, com origem a partir das diferentes mitologias;
- Alegórica, onde diz que todos os mitos são simbólicos, contendo somente alguma verdade moral ou filosófica; e
- Física, que usa os elementos da natureza como base de tudo (água, fogo, terra e ar).

SAIBA MAIS

Mitos também são um gênero textual narrativo popular muito antigo, transmitido oralmente ou por meio da escrita, de geração em geração, cuja época e espaço de origem, na maioria das vezes, não podem ser determinados. Como é oriundo do imaginário popular, não possui autor. No decorrer do processo de transmissão, esse gênero sofre transformações, podendo um mito subsistir em diversas versões, inclusive dentro de uma mesma comunidade.

Para aprender mais sobre os mitos, acesse:
https://www.youtube.com/watch?v=nJV5-oqR4gc

UNIDADE 2
TIPOS DE MITOS

Existem diversos tipos de mitos, mas, para nosso estudo, daremos ênfase em três deles: Cosmogonia; Escatologia e Teogonia.

1. Mitos Cosmogônicos: São, de modo geral, os mais importantes de uma cultura, eles versam sobre **a origem do universo e da vida** e, por isso, tornam-se modelos para todos os outros mitos relacionados à humanidade. Os mitos egípcios, australianos, gregos e maias falam de uma força criadora preexistente (geralmente atemporal, surgida de si própria, retratada como o Oceano, o Caos ou a Terra), que gera a vida por si só. Na cosmogonia chinesa, temos o exemplo de Pan Gu, de onde surgem as duas forças universais do Yin e Yang, das quais formam-se todos os elementos. Já no hinduísmo, o Rig-Veda fala do nada original, que afirma que o Grande Espírito criador, o Brahm Eterno (Espírito Eterno, Brahman, Brahma ou Deus) cria todas as coisas com o calor de sua respiração cósmica. Outras cosmogonias também apresentam a origem do cosmo como fruto de emanações divinas, a partir do suor, do sêmen ou do sangue de um deus, por exemplo.



Fonte da imagem: https://www.mitografias.com.br/2015/08/os-mitos-e-seus-tipos/. Acesso em: 13.01.2023.

Para muitos mitos cosmogônicos, o ato do sacrifício tem grande valor. Na mitologia babilônica, é do corpo esquartejado de Tiamat que surge a terra, e nos Vedas hindus, Prajapati (o homem primordial, senhor dos seres) é sacrificado para que, dele, surjam o mundo e todas as formas de vida.

2. Mitos Escatológicos: São opostos aos cosmogônicos, ou seja, tratam do **fim do mundo e da morte**. Essas narrativas pressupõem a criação do universo como obra de uma divindade que, como defensora da pureza da existência, haverá de destruir sua obra para dar lugar a uma outra, nova e melhorada. O fim de toda a existência conhecida também é retratado nos mitos escatológicos como consequência de um

conflito em escala universal ou uma batalha final entre os deuses. Enquanto este fim não chega, a humanidade é observada, julgada e preparada para uma existência posterior a seu fim, que pode ser paradisíaca ou de tormentos eternos, a depender de sua conduta nesta vida. Em alguns mitos, fala-se de um tempo anterior em que se desconhecia a morte, ou seja, uma era que foi interrompida por um acidente ou por um erro cometido por alguém (instituindo-se a morte como castigo). No Gênesis, a morte sobreveio à humanidade quando esta desejou ultrapassar seus limites de conhecimento. Tais mitos escatológicos podem ser vistos entre os ensinamentos dos hebreus, dos cristãos, dos muçulmanos e dos seguidores do zoroastrismo.



Fonte da imagem: https://www.mitografias.com.br/2015/08/os-mitos-e-seus-tipos/. Acesso em: 13.01.2023.

3. Mitos Teogônicos: É um conceito que deriva do vocábulo latino *theogonĭa*, embora as suas raízes etimológicas mais distantes residam na língua grega. Teogonia vem das palavras gregas *théos* e *gonia*, significando "as coisas divinas, os seres divinos", ou seja, **os deuses**, refere-se, portanto, à geração das divindades. Suas narrativas podem apresentar dados sobre os antepassados de um deus, indicar quais foram as suas relações e mencionar os descendentes. Como uma das maiores referências desse gênero mitológico, temos a *Teogonia*, título de uma obra que Hesíodo escreveu por volta do século VII e do século VIII antes de Cristo. Neste trabalho, o poeta detalha a genealogia dos diferentes deuses que fazem parte da mitologia da Antiga Grécia. Além disso, dá a sua versão sobre a origem do universo. Na mitologia grega, Zeus (nome proveniente de dyeus pater, "o pai do céu" – da cultura proto-indo-européia, raiz de grande parte do que forma a cultura europeia atual) é apresentado como o "pai dos deuses e dos homens"; não que ele os tivesse criado, mas que era o senhor supremo destes. Zeus conquistara seu poder ao derrotar o próprio pai, Cronos. Este, por sua vez, tornara-se o senhor do universo do mesmo modo, tomando o lugar de seu pai Urano, filho e também esposo de Gaia (a Terra, que, com Urano, gerou Cronos e os demais titãs da raça dos uranianos – os primeiros controladores das forças universais - além de outros seres de grande poder).



Representação em pintura da titanomaquia, criado pelo pintor alemão Peter Paul Rubens.

PARA COMPREENDER

1. Pesquise sobre alguns mitos cosmogônicos, das culturas citadas abaixo, faça um painel digital com as informações que você achar relevantes sobre esses mitos e compartilhe com suas/seus colegas via internet:

A) Cosmogonia Africana; B) Cosmogonia Maia; C) Cosmogonia Hindu

2. Qual o mito escatológico você conhece e como esse conhecimento chegou até você? É crível, plausível esse mito, na sua visão de mundo atual?

3. Há também mitos que falam da fundação de grandes cidades e reinos, como o mito de Rômulo e Remo, os irmãos gêmeos que teriam fundado Roma. Que outras cidades têm também mitos semelhantes? Pesquise sobre eles, sua origem e repercussão na cultura local e/ou global.

FIQUE DE OLHO

Filmes de heróis e histórias em quadrinhos se inspiram nas diversas mitologias para incutir os mesmos valores e sensibilidades, de geração em geração, sendo esta nova forma, também, uma possibilidade de criar ou modificar os mitos. Desde a época de Homero, as histórias de heróis e deuses foram contadas com o intuito de tornar as crianças e as/os jovens mais receptivos a um modelo de conduta de retidão, coragem e honra. O mito do herói guerreiro é retomado, de tempos em tempos, em várias épocas e culturas distintas, desde a epopeia de Gilgamesh, passando pelos feitos de Ulisses, Aquiles, Hércules, até os tempos modernos com o Super-Homem, o Batman e outros heróis, e alguns anti-heróis, que povoam nossa cultura. A forte influência do modelo ou exemplar originário transcendente, que funciona como essência e princípio explicativo para todos os objetos da realidade material do herói em nossa cultura, e consequentemente no imaginário popular, deve-se à raiz da mitologia grega presente no núcleo da sociedade.



Fonte da imagem: https://umabrasileiranagrecia.com/2010/07/deuses-gregos-na-grecia.html. Acesso em: 13.01.2023.



Fonte da imagem: https://segredosdomundo.r7.com/herois-marvel/. Acesso em: 13.01.2023.

SAIBA MAIS

Em 1957, o semiólogo, escritor, crítico literário e filósofo francês Roland Barthes afirmava, no livro *Mitologias*: "*o mito é uma fala*" e "*teorizar é contemplar*". De acordo com o professor Lenivaldo Gomes, do Departamento de Comunicação da Pontifícia Universidade Católica - PUC do Rio de Janeiro, alguns mitos brasileiros podem ser identificados em falas como *"inflação é um monstro*", "*imposto é roubo*", e "*bandido bom é bandido morto*". Em todos esses casos, aponta o professor, uma conotação mitológica é criada para que mensagens políticas sejam transmitidas de forma subliminar.

Assista, debatendo em sala posteriormente, ao vídeo da série: *Ecce Homo*, episódio 24 de "Os Mitos Modernos", da TV Escola – disponível no link do youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=EMFSlYWT9i8

UNIDADE 3
EXEMPLOS DE MITOLOGIA

- Mitologia Grega: Surgida por volta do século VIII a.C, baseada, principalmente, no relato de histórias fantásticas da cultura e da mitologia, descritas em uma série de narrativas registradas sobretudo pelos poetas gregos Hesíodo e Homero. Com o avanço da pesquisa científica no final do século XIX e durante o século XX, a principal fonte de detalhes sobre a mitologia grega são as evidências arqueológicas, que descobriram decorações e outros artefatos, como desenhos geométricos em cerâmica, datados do século VIII a.C., que retratam cenas do ciclo troiano e das aventuras de Hércules. Sucedendo os períodos Arcaico, Clássico e Helenístico, Homero e várias outras personalidades aparecem para completar as provas dessas existências literárias.

A mitologia grega era assunto principal nas aprendizagens das crianças da Grécia Antiga, como meio de orientá-las no entendimento de fenômenos naturais e em outros acontecimentos que ocorriam sem o intermédio dos homens. Os gregos antigos atribuíam a cada fenômeno natural uma criatura ou deus diferente. Relacionada com a religião, a mitologia grega apresentava, além dos cultuados deuses, explicações para temas fundamentais, como o surgimento do universo e da vida.

- Mitologia Romana: O povo romano, que impregnava a sua vida pelo *nume* - uma força divina indefinida presente em todas as coisas - estabeleceu com os seus deuses um respeito escrupuloso pelo rito religioso, o *Pax deorum* – o qual consistia em festas, danças, invocações, procissões, orações e sacrifícios que ocorriam geralmente nos templos dedicados aos deuses. Nessa época, a vida dos romanos estava intimamente relacionada à religião e, portanto, aos deuses do panteão romano. Eram eles que favoreciam as colheitas, a saúde, a proteção, a harmonia e a prosperidade entre os homens.

Vale lembrar que alguns deuses eram inseridos na história da mitologia romana à medida que Roma expandia seu império, mesclando sua cultura com outras. Assim, para fins de estudo, a mitologia romana divide-se em:

Mitologia Antiga: de teor mais ritualístico e mitológico;

Mitologia Tardia: de teor mais literário.

E também em dois grandes grupos: **"Di Indigetes"**: deuses originais do território de Roma e **"Di Novensides"**: deuses de origem estrangeira, sendo a maioria de origem grega.



Fonte da imagem: https://www.estudopratico.com.br/mitologia-romana/. Acesso em: 13.01.2023.

- Mitologia Nórdica: Também conhecida como mitologia germânica, está baseada nas narrativas que marcaram a era Viking, período compreendido entre o século VIII ao XI d.C. aproximadamente. Esses povos habitavam a região, atualmente, compreendida pela Suécia, Dinamarca, Noruega e Islândia, principalmente. Os deuses desta mitologia têm uma particularidade: não possuir a vida eterna. Esse evento de finalização da vida de um ou mais deuses ficou conhecido como *Ragnarok*, ou seja, a batalha final. Foi nesta batalha que deuses como Thor e Odin morreram.

Outra particularidade da mitologia nórdica é a crença em nove mundos distintos: *Midgard*; *Asgard*; *Niflheim*; *Vanaheim*; *Svartalfheim*; *Jotunheim*; *Nidavellir*; *Muspelheim*; Álfheim. Todas as tradições mitológicas eram transmitidas oralmente, de geração em geração, somente a partir do século XIII, o poeta e historiador islandês Snorri Sturluson (1179-1241) reuniu as principais histórias sobre a mitologia e publicou as conhecidas Eddas - coleções de poesias que relatam as lendas dos povos escandinavos antigos.



Fonte da Imagem: https://www.mitoselendas.com.br/2022/08/os-nove-reinos-nordicos-e-seu.html. Acesso em: 13.01.2023.

PARA COMPREENDER

1. Quais as principais obras de Hesíodo e Homero? Essas obras têm algum valor para os tempos atuais? Justifique sua resposta.

_____

_____

_____

_____

2. Diferencie os deuses “Di Indigetes” e os deuses “Di Novensides” relacionando-os. De acordo com a orientação da/do sua/seu professora/professor, pode ser feito um mural digital para compartilhar curiosidades sobre esses deuses.

3. Pesquise sobre os nove mundos citados na mitologia nórdica.

FIQUE DE OLHO

A materialização simbólica do divino é muito comum nas religiões politeístas, sendo percebida também nas religiões gregas, romanas e egípcias. Através dos estudos dos aspectos de similaridade entre estas diversas culturas, o sociólogo Reginaldo Prandi (1946), nos apêndices do seu livro Contos e Lendas Afro-brasileiros (2007), apresenta um estudo comparativo entre as divindades das culturas supracitadas. Segundo ele, “Considerando-se a divisão do trabalho divino, é possível estabelecer paralelos entre os orixás, os deuses gregos e os romanos, e os deuses do antigo Egito.” (PRANDI, 2007, p. 223).

Orixá	Deus Grego	Deus Romano	Deus Egípcio
Exu	Hermes	Mercúrio	-
Ogum	Hefesto (forja), Ares (guerra)	Vulcano (forja), Marte (guerra)	Bastet (guerra)
Oxóssi	Ártemis	Diana	-
Ossaim e Omulu	Asclépio	Esculápio	Secmet
Ocô	Deméter	Ceres	-
Xangô	Zeus	Júpiter	Amon
Iansã	Hades (mortos)	-	Osíris (mortos)
Oxum	Afrodite	Vênus	Hátor
Iemanjá	Posêidon (mar)	Netuno (mar)	Ísis (grande mãe)
Ibejis	Castor e Pólux	-	-
Onilé	Gaia ou Géa	Terra	-
Ifá	Apolo (oráculo)	-	Toth (oráculo)
Oxalá	-	-	Ptá (criação)

Fonte da Imagem: PRANDI, Reginaldo. A criação do Mundo: Contos e Lendas Afro-brasileiros. 7. ed. São Paulo: Seguinte, 2007. 223 p.

SAIBA MAIS

A palavra “mitologia” é um termo técnico, moderno, que não foi pensado ou usado por nenhum povo antigo. Para eles, todas essas histórias eram reais e os deuses eram cultuados em seus ritos, estes compunham o conjunto de religião que era, então, politeísta. Mito e religião são conceitos distintos. Todas as mitologias, em suas diferentes formas e apresentações, são entendidas como um conjunto de crenças tidas como fictícias e imaginadas pelos poetas, eternizadas em relatos modernos, enquanto que a religião também se constitui de histórias, mas que estas são tidas como verdadeiras, inegáveis, contadas por um ente sagrado em um livro sagrado que propõe-se a criar rituais ou práticas com a finalidade de estabelecer vínculos com a espiritualidade. Acesse o vídeo: *https://www.youtube.com/watch?v=6F_DffJWOw4* e aprofunde seus conhecimentos.

PRATICANDO EU APRENDO

1) (UNICENTRO 2021) Leia o poema a seguir.

[. . .] Sim bem primeiro nasceu Caos, depois também
Terra de amplo seio, de todos sede irresvalável sempre,
dos imortais que têm a cabeça do Olimpo nevado,
e Tártaro nevoento no fundo do chão de amplas vias,
e Eros: o mais belo entre Deuses imortais,
solta-membros, dos Deuses todos e dos homens todos
ele doma no peito o espírito e a prudente vontade
[. . .]

*(HESÍODO. **Teogonia**: a origem dos deuses. Trad. Jaa Torrano. 3. ed. São Paulo: Editora Iluminuras, 1995. p. 91-92.)*

2) Sobre mito e filosofia, assinale a alternativa correta.

a) As narrativas míticas arcaicas problematizam as questões logicamente e estruturam respostas através de evidências racionais científicas, sendo abruptamente suprimidas pela filosofia, que interpreta o mundo a partir do duelo entre os deuses.

b) A mitologia grega deixou de influenciar as doutrinas dos primeiros filósofos no exato momento em que a filosofia nasceu na Grécia Clássica, o que pode ser verificado nos escritos dos filósofos e na inexistência de qualquer referência ao mito.

c) O mito arcaico é narrado pelo poeta em um esforço de explicar a natureza através de método capaz de verificar a verdade dos fenômenos, ao passo que a filosofia constrói uma narrativa fantástica e, muitas vezes, contraditória.

d) Os mitos arcaicos, que interpretaram alegoricamente os fenômenos da vida ante as forças desencadeadas pela natureza, foram gradualmente substituídos pela filosofia, que compreende os fenômenos através da razão e da lógica.

e) O mito (Mythos) arcaico é um discurso conceitual verdadeiro sobre o real, ao passo que a filosofia é ilusória e falaciosa e se transforma na sombra que o discurso mítico sobre a verdade projeta, por contraste.

3) (UECE 2020.1) Atente para a seguinte passagem, que trata do alvorecer da filosofia: "A derrocada do sistema micênico ultrapassa, largamente, em suas consequências, o domínio da história política e social. Ela repercute no próprio homem grego; modifica seu universo espiritual, transforma algumas de suas atitudes psicológicas. A Grécia se reconhece numa certa forma de vida social, num tipo de reflexão que definem a seus próprios olhos sua originalidade, sua superioridade sobre o mundo bárbaro: no lugar do Rei cuja onipotência se exerce sem controle, sem limite, no recesso de seu palácio, a vida política grega pretende ser o objeto de um debate público, em plena luz do Sol, na Ágora, da parte de cidadãos definidos como iguais e de quem o Estado é a questão comum; no lugar das antigas cosmogonias associadas a rituais reais e a mitos de soberania, um pensamento novo procura estabelecer a ordem do mundo em relações de simetria, de equilíbrio, de igualdade entre os diversos elementos que compõem o cosmos".

*VERNANT, J.-P. **As origens do pensamento grego**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996, p.6/adaptado.*

Com base na passagem acima, é correto afirmar que:

a) a filosofia decorre fundamentalmente de um longo processo de evolução dos mitos antigos, não havendo relação direta entre seu desenvolvimento e o processo social e político dos povos que deram origem à civilização grega.

b) o poder despótico, característico dos povos da antiguidade, consolidou de forma gradual e constante o surgimento de movimentos sociais de contestação na Grécia antiga, o que foi fundamental para o surgimento da razão filosófica, no período clássico.

c) a mudança de pensamento do povo grego e a originalidade de sua reflexão sobre o cosmo se relacionam às transformações da vida política grega, na qual o debate público por parte de cidadãos iguais substituiu a onipotência do poder real ancorada em mitos de soberania.

d) não há diferenças significativas entre os sistema de organização social dos povos que viveram na Grécia micênica e os processos sociais que vigoraram nos períodos subsequentes, seja no período homérico, seja nos períodos arcaico e período clássico.

4) (Unichristus 2020) Determinismo, na cultura grega, era a crença de que todo o ser humano, ao nascer, já traz seu destino "determinado" por uma espécie de deusa maléfica, denominada Moira. Se aceitarmos essa crença, estaremos negando, em parte, a essência do homem. Por quê?

a) Porque o homem, na sua essência, deixaria de ser livre e, por conseguinte, ficaria incapaz de decidir seus próprios atos e destino.

b) Porque perderia a capacidade de estruturar-se pelos costumes e heranças culturais, deixando, assim, de ser humano na totalidade.

c) Porque deixaria de ser um ser social e intrinsecamente idêntico a todos os outros seres, humanos ou não humanos.

d) Porque perderia definitivamente o grande diferencial que o constitui como ser humano, que é o seu psiquismo pessoal.

e) Porque perderia outro constitutivo universal do ser humano que é a sua intrínseca tendência para a religiosidade interior.

ATIVIDADE PRÁTICA

Estudar mitologia exige um conhecimento de vocabulário bem específico. Que tal construir um dicionário com os termos mais necessários para aprender esse conhecimento? Vamos lá! De acordo com as orientações da/do sua/seu professora/professor, faça um glossário para ser divulgado online.

PARTE 2:

CRIATURAS MITOLÓGICAS

UNIDADE 4
CRIATURAS MITOLÓGICAS FEMININAS

CILA: Para a mitologia grega, de acordo com o relato de Homero e Ovídio, era uma bela ninfa que se transformou em um monstro marinho, após fugir do amor de Glauco, que, por não aceitar a rejeição, procurou a feiticeira Circe. Esta enamorou-se por Glauco e foi rejeitada, para se vingar, transformou a bela ninfa Cila em um monstro. Após a transformação, Cila procura Glauco e chora em seus braços, mas este não a deseja mais, visto que toda a beleza havia se perdido, assim, Cila passa a viver no estreito de Messina, entre a Sicília e a península Itálica, aterrorizando os mortais que, antes, a cortejavam, deslumbrados com sua extraordinária beleza.

LÂMIA: era uma belíssima rainha da Líbia, filha de Poseidon e amante de Zeus, de quem concebeu muitos filhos, dentre os quais a ninfa Líbia. A esposa de Zeus, corroída pelos ciúmes, matou todos os filhos de Lâmia assim que nasceram e, por fim, transformou-a em um monstro. Entretanto, há outras versões em que a própria Lâmia, para fugir desse sofrimento, isolou-se em uma caverna e seu próprio desespero a levou a se tornar um monstro. Hera, outra esposa de Zeus, conhecida por seu temperamento ciumento e vingativo, condenou-a também a nunca fechar os olhos e a contemplar os filhos mortos eternamente, mas Zeus, por misericórdia, deu a Lâmia o poder de tirar os olhos para poder descansar.

MEDUSA: Era uma bela mulher mortal que havia sido punida por Atena, por se incomodar com a beleza de medusa e por esta se vangloriar por ser muito bela. Em outra versão, conta-se que a punição se deu porque Medusa, sacerdotisa do templo de Atena, teria profanado o local ao manter relações sexuais com Poseidon. Sua punição se deu na transformação de seu cabelo, de que tanto se orgulhava, em serpentes e de seu rosto em algo tão terrível de se contemplar que a simples mirada nele transformaria qualquer um em pedra.

As representações artísticas de Medusa mudaram drasticamente ao longo do tempo, tornando-se, cada vez mais, generalizadas. Na exposição realizada no Metropolitan Museum of Art, em Nova York, o curador Karaglou reuniu mais de 60 representações do rosto de Medusa. As esculturas do monstro do período grego arcaico, cerca de 700 a 480 a.C. são, em sua maioria, figuras andróginas, projetadas para serem feias e ameaçadoras, possuem barbas, presas e caretas. Com o passar dos séculos, tornou-se muito bela e depois dúbia, por fim, consolidou o tropo de uma sedutora vil que perdura até hoje.

QUIMERA: As primeiras representações da Quimera vieram da Anatólia, localizada na Turquia em uma parte que pertence à península da Ásia Menor. No entanto, o seu padrão físico, como conhecemos atualmente, ou seja, uma

figura mística que tem a aparência híbrida de dois ou mais animais, geralmente, um leão e um dragão, com a capacidade de lançar fogo pelas narinas, só apareceu por volta do ano 7 a.C. na Grécia. Na versão mais conhecida de sua lenda, Quimera é filha de Tifão e Equidna, em outra versão, ela aparece como filha da Hidra de Lerna e do Leão da Neméia, dois monstros exterminados por Hércules nos seus Doze Trabalhos. A lenda de Quimera provou ser tão influente que chegou até mesmo à linguagem moderna: nas comunidades científicas, "quimera" agora se refere a qualquer criatura com dois conjuntos de DNA.

ESFINGE: Muito popular em todo o Egito, Ásia e Grécia, representada por um híbrido de várias criaturas, o ser mítico assume significados diferentes em cada uma dessas culturas. O dramaturgo Sófocles descreveu a Esfinge em sua tragédia do século V a.C., Édipo Rei, como um monstro feminino com corpo de gato, asas de pássaro e um reservatório de sabedoria e enigmas. As esfinges eram vistas como guardiãs espirituais na cultura egípcia. A esfinge mais conhecida, e que foi construída pelos egípcios, é Grande Esfinge de Gizé.



Lâmia
Por Herbert James Draper, 1909
Crédito: wikipedia.org



Glauco e Cila
Pintura de Bartholomeus Spranger (1581)
Crédito: Wikimedia Commons.



Édipo e a Esfinge.
Gustave Moreau, 1864.
Crédito: Metropolitan Museum of Art.



Quimera
Crédito:
mitologiahelenica.wordpress.com/2015/quimera/



Medusa
https://mytologi.fandom.com/da/wiki/Medusa

PARA COMPREENDER

1. As criaturas femininas mitológicas nos revelam mais sobre as restrições patriarcais impostas à feminilidade do que sobre as próprias mulheres. Para a jornalista e crítica Jess Zimmerman, em *Women and Other Monsters: Building a New Mythology* (2021), os "monstros femininos representam as histórias de ninar que o patriarcado conta a si mesmo", reforçando as expectativas sobre o corpo e o comportamento das mulheres. À luz da sociologia atual, discuta o estereótipo dado pela sociedade da época em que os mitos foram escritos.

_____

_____

_____

2. As esfinges ficaram conhecidas por suas charadas. Pesquise algumas delas e faça uma sessão com suas/seus colegas de classe para ver quem consegue desvendar "o enigma da esfinge" em um divertido jogo. (Sugestão: pode ser usado o kahoot para essa ação).

3. Qual a relação da quimera mitológica com o termo quimera usado na biologia moderna?

FIQUE DE OLHO

Pin-up é uma designação em inglês que se refere a uma modelo voluptuosa, cujas imagens sensuais produzidas em grande escala exercem um forte atrativo na cultura pop. Este termo pode se referir também a desenhos, pinturas e outras ilustrações feitas por imitação a estas fotos. O artista Simon Eckert transformou imagens representando diversos personagens femininos de várias mitologias em Pin-ups, mas mantendo as principais características da personagem mitológica que ele estava representando.

MORRIGAN: Uma divindade mitológica celta, originada na Irlanda. Está diretamente associada às forças da natureza (vida e morte, principalmente) bem como a batalhas, fertilidade e conflito.

MEDUSA: É uma das três Górgonas da mitologia grega, foi decapitada pelo herói Perseus que, durante suas aventuras, usou a cabeça de Medusa como arma até então entregá-la à Deusa Atena, que a colocou em seu escudo.

LORELEY: A sereia (ou fada) Loreley é uma das figuras mitológicas mais famosas na Alemanha. Diz-se que ela, em vida, era tão bela que todos os homens se apaixonaram por ela, por isso, foi condenada a viver em um convento, mas, quando seguiu caminho para lá, avistou um barco do qual reconheceu o barqueiro como o único homem que amou na vida e que a abandonara. Em desespero, atirou-se no Rio Reno e nunca mais foi vista. Muito tempo depois, homens diziam poder ouvir os choros de Loreley, em cima do rochedo, que atrai muitos turistas por causa dessa lenda: o rochedo Loreley, no Rio Reno.

KRIEMHILD: Na mitologia nórdica, Gudrun ou Gudruno (chamada Crimilda ou Kriemhild no Nibelungenlied) é a irmã de Guntário. Ela se apaixona por Sigurdo, o que não era correspondido, pois ele amava a valquíria Brunilda, a quem deu o Andvarinaut, que era um anel mágico forjado pelo anão Andvari, o qual tinha a faculdade de atrair outros metais preciosos. Na versão da Canção dos Nibelungos para Gudruno, agora chamada Crimilda, a moça mata seus irmãos para recuperar o ouro dos nibelungos. Por conta disso, ela é morta por Teodorico de Verona.

ATHENA: uma das principais Deusas do panteão grego, reconhecida como a Deusa da sabedoria, da justiça, da guerra, da civilização e da estratégia. Era imbatível na guerra, nem mesmo Ares lhe fazia páreo. É filha partenogênica de Zeus, nascendo de sua cabeça já adulta e plenamente armada. Jamais se casou ou tomou amantes, mantendo-se virgem para sempre.



Créditos: garotasgeeks.com/. Acesso em: 18.01.2023.

SAIBA MAIS

Para aprender mais sobre o feminino na mitologia, recomendamos o vídeo da professora Lúcia Helena Galvão, disponível no link do youtube: *https://www.youtube.com/watch?v=MDp-7Wu5078 no canal Nova Acrópole Brasil.*

TIFÃO: No sincretismo, com o mito egípcio de Osíris, Tifão era identificado com o gigante Set, deus da destruição, responsável pela seca do Nilo, e que, por inveja de sua fecundidade, o matara. Set será vingado depois por seu filho Hórus. Tifão era casado com Equidna e foi o pai do Leão da Nemeia, combatido por Hércules; da Hidra de Lerna ou Esfinge, na fusão com os mitos nilóticos; e dos cães Ortros e Cérbero.



Crédito: blue-phoenix-rpg.fandom.com/pt-br/wiki/

MINOTAURO: Minos, o grandioso rei de Creta, era soberbo e arrogante. Para puni-lo, os deuses despertaram em Pasífae, sua esposa, um desejo mórbido: ela se apaixonou por um touro branco selvagem que assolava a ilha. O resultado desse estranho amor foi o Minotauro. A aparência física do Minotauro assustou a todos, ele é descrito como um ser monstruoso que possui o corpo de ser humano, mas a cabeça e o rabo de um touro. Minos, ao vê-lo, não teve coragem de matar o filho da sua amada esposa, ordenou que o arquiteto Dédalo construísse um grande Labirinto e encerrou lá dentro o bastardo monstruoso.



O Minotauro
cerca 515 a. C., Atenas.
Museu arqueológico nacional da Espanha

CICLOPES: Por ter origem diversa e aparecendo em vários mitos da Grécia Antiga, estas criaturas são organizadas, de acordo com sua origem, em três diferentes espécies: os urânios, filhos de Uranos e Gaia; os sicilianos, filhos de Poseidon, e os construtores, originários do território da Lícia. Podem também ser divididos em dois grupos, de acordo com o tempo de existência: os ciclopes antigos, ou de primeira geração, e os ciclopes jovens ou da nova geração.



Ciclope rastreando. Imagem de Tribehou Nicola
https://seresmitologicos.com.br/ciclopes/

SÁTIROS: Na mitologia grega, são seres da natureza que têm metade do corpo em forma humana e a outra metade em forma de bode, equivalendo-se aos faunos, da mitologia romana. São divindades menores da natureza, normalmente eram-lhes consagrados o pinho e a oliveira e, apesar de serem divinos, não eram imortais. Viviam nos campos e bosques e tinham frequentes relações sexuais com as ninfas, principalmente, com as Mênades, que a eles se juntavam no cortejo de Dioniso.



https://knoow.net/

DJINN: Também conhecidos como gênios, eles conseguem realizar desejos, materializar objetos e comida e se disfarçar de humanos. Dependendo de suas formas, podiam ser feitos de fogo ou ar. Segundo a mitologia árabe, havia um djinn designado para proteger cada pessoa ao longo de sua vida, a partir do nascimento.

PARA COMPREENDER

1. Os Djinn são entidades que pertencem à mitologia pré-islâmica e que foram incorporados à cultura muçulmana ao longo dos séculos. Pesquise sobre essas criaturas e como elas foram incorporadas aos HQs, ao mundo dos desenhos e das telas de cinema e da TV.

2. Os ciclopes são citados em muitas histórias e mitos heróicos da mitologia grega, porém com origens muito controversas. Pesquise essas diversas origens, a ligação entre elas e faça uma construção em HQs contando uma dessas histórias para seus colegas.

3. Neste fascículo, citamos cinco seres mitológicos masculinos e cinco seres femininos, mas existem muitos mais. Sob a orientação da/do sua/seu professora/professor e organizadas/organizados em equipes, pesquisem nas diversas mitologias outros seres de representação masculina e feminina nas diversas mitologias.

FIQUE DE OLHO

Vários seres mitológicos podem ter sido inspirados em animais que, de fato, habitam a terra. Um exemplo é o unicórnio, que costuma ser representado como um cavalo branco com um chifre comprido. Essa lenda pode ter surgido em meio a explorações feitas por gregos e romanos na Tailândia, sendo considerada também uma tentativa de descrever o rinoceronte indiano. Mais tarde, os vikings usavam esses relatos para comercializar o suposto chifre de unicórnio.



Referências da imagem: Unicórnio siberiano (Elasmotherium sibiricum) (Foto: DiBgd/Wikimedia Commons) Fonte: https://revistagalileu.globo.com/. Acesso em: 18.01.2023.

Consta-se que há aproximadamente 200 mil anos, existia um animal chamado *Elasmotherium sibiricum*, também conhecido como unicórnio siberiano ou Elasmotério. Além deste, foram encontrados fósseis de chifres compridos e entrelaçados, que também são narrados como de unicórnio. Contudo, trata-se da presa de narvais, uma espécie de baleia do mar ártico, que ficaram conhecidas como unicórnios marinhos.

Outra representação mitológica animal são os dragões, presentes em muitas culturas. Algumas/alguns pesquisadores acreditam que essa criatura mitológica surgiu após o achado de ossos de dinossauros. Nesse sentido, cada povo desenvolveu histórias próprias sobre dragões: Se, para os europeus, eles eram criaturas do mal, para os chineses e para os japoneses, eles eram deuses que simbolizavam sobretudo fortuna; já na cultura persa, de onde aparentemente se originou a ideia de grandes tesouros guardados por eles e que poderiam ser tomados por aqueles que o derrotassem, hoje essas estórias são temas comuns em histórias fantásticas.

SAIBA MAIS

O universo das criaturas fantásticas e imaginárias é amplo e, quem sabe, até mesmo inesgotável. Quais as criaturas dos tempos antigos que povoam os tempos novos e modernos? Quais as novas criaturas que adentram nosso imaginário e, quem sabe, um dia serão também novos mitos? Maria Luiza Manzan da Silveira, em seu estudo acadêmico, escreveu sobre as criaturas fantásticas, para isso, baseou sua pesquisa em escritoras/escritores e artistas que circulam por esse universo, como J.K. Rowling, Jorge Luis Borges, Patricia Piccinini, Iris Compiet, Abraham Maslow e outros. Acesse a página a seguir, leia e se encante com a diversidade dessas criaturas do passado e do presente e provavelmente também do nosso futuro!

https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/28539/9/EstudosCriaturasFant%C3%A1sticas.pdf.

Anhangás: Descrito como "gênio da floresta protetor da fauna e da flora na mitologia tupi", seria, para os povos Mawés, retratados como um dos vários demônios seguidores de *Yurupari* (Jurupari). Essas criaturas são conhecidas e temidas por se transformarem em diversas formas para enganar as pessoas, amaldiçoá-las, possuí-las, sequestrá-las, matá-las e comê-las. Anhangá não sabe nadar ou tem medo de entrar na água por medo do Sukuyu'wera, espírito protetor das águas, seu inimigo. O Pe. Antônio Vieira descreveu "Añangá" no Sermão das Incontinências, como entidade dúplice cultuada pelos indígenas.

Jurupari: Personagem da mitologia indígena da América do Sul (sobretudo no Brasil), comumente descrito como um demônio que invadia os sonhos dos nativos e impedia que eles gritassem por socorro. Há tribos que usam o mito de Jurupari para rituais de iniciação masculina. É o caso da etnia Dessana que pratica o "Ritual do Jurupari". A cerimônia é um ritual de agradecimento à natureza pela abundância de pesca. Igualmente, se louva a sabedoria dos espíritos ancestrais que estão presentes através do material com que é confeccionado o Jurupari. Neste ritual, está proibida a participação das mulheres.

Tau e Kerana: A história de Tau e Kerana faz parte da mitologia guarani. Tau, o espírito do mal, apaixonou-se por uma princesa Kerana da tribo Guarani, filha de Mangaratu. Tau tomou a forma humana durante sete dias e tentou conquistá-la, no entanto, Angatupyry, espírito do bem e contraparte de Tau, interveio iniciando um grande confronto que durou 7 dias e 7 noites até que Tau foi derrotado. Não conformado com seu infortúnio, ele sequestra a princesa. Araci amaldiçoa o casal, que juntos tem 7 filhos: Teju Jagua (O cão-lagarto); Mboi-Tu'I (Serpente-Papagaio); Moñai; Jaci Jaterê; Kurupi; Ao Ao e Luison. Todos esses seres são quimeras, uma mistura de duas ou mais criaturas e todos os filhos de Tau receberam um domínio e atributos diferentes.

Mishipeshu – É um animal da mitologia nativo-americana, descrito como um felino subaquático com chifres de cobre na cabeça, escamas e uma enorme cauda de peixe. Seu nome pode ser traduzido literalmente como "Grande Pantera D'água", considerado um protetor das águas, das criaturas marinhas e do cobre. O Mishipeshu é destaque na mitologia da tribo dos índios Ojíbuas, uma ramificação do povo Algonquino. Os algonquinos creem que o Mishipeshu controla os vários lagos e rios que se encontram dentro dos domínios tribais dos Ojíbuas, localizados ao norte da região dos Grandes Lagos da América do Norte.



Animal presente em contos que apresentam Anhangá como protetor.
Crédito: Wikipédia.com.br



Representação de Jurupari pelo ilustrador Eduardo Arruda
Crédito: Todamateria



Tau e Kerana
Crédito: https://portal-dos-mitos.blogspot.com/



Pantera Subaquática
Centro George Gustav Heye
Museu Nacional do Índio Americano
Crédito: wikipedia.org

PARA COMPREENDER

1. A mitologia tupi-guarani é o conjunto de narrativas sobre as/os deusas/deuses e espíritos dos diversos povos tupi-guaranis, antigos e atuais. Pesquise sobre algumas/alguns dessas/desses deusas/deuses e faça um mural digital ou outra mídia para divulgar essa riqueza mitológica que é tão nossa, tão brasileira.

2. Pesquise sobre a cosmologia Tupi e faça correlação com outra mitologia da sua escolha, pode ser mitologia nórdica, grega, romana. Mostre que você compreendeu a relação entre as duas mitologias.

3. Citamos aqui apenas quatro seres mitológicos da cultura Tupi-Guarani, pesquise outros seres dessa mitologia e construa cards para publicar nas redes sociais.

FIQUE DE OLHO

Os indígenas brasileiros, assim como todos os outros povos, tentaram explicar os fenômenos da natureza, da criação e da existência ou não de vida após a morte, assim, surgiu uma riqueza de mitos, lendas, crendices que permanecem povoando nossas histórias, cujas origens, entretanto, conhecemos muito pouco. Então fique de olho no vídeo do canal "ARTE VIRAL" e descubra como tudo começou: *https://www.youtube.com/watch?v=RR5g8hGHI9I*

SAIBA MAIS

Para conhecer mais sobre como é a Mitologia Tupi-Guarani, assista ao vídeo: *https://www.youtube.com/watch?v=uQMtf8fzMh4*, que está hospedado no canal *Conhecimentos da Humanidade*. Na descrição do vídeo, você encontra também várias fontes de pesquisa para aprofundamento dessa temática. Outra sugestão para saber mais é o painel disponível no link: *https://pin.it/7tCnENV* com dicas rápidas sobre diferentes seres dessa mitologia.

PRATICANDO EU APRENDO

1) (ENEM 2010) Quando Édipo nasceu, seus pais, Laio e Jocasta, os reis de Tebas, foram informados de uma profecia na qual o filho mataria o pai e se casaria com a mãe. Para evitá-la, ordenaram a um criado que matasse o menino. Porém, penalizado com a sorte de Édipo, ele o entregou a um casal de camponeses que moravam longe de Tebas para que o criasse. Édipo soube da profecia quando se tornou adulto. Saiu então da casa de seus pais para evitar a tragédia. Eis que, perambulando pelos caminhos da Grécia, encontrou-se com Laio e seu séquito, que, insolentemente, ordenou que saísse da estrada. Édipo reagiu e matou todos os integrantes do grupo, sem saber que entre eles estava seu verdadeiro pai. Continuou a viagem até chegar a Tebas, dominada por uma Esfinge. Ele decifrou o enigma da Esfinge, tornou-se rei de Tebas e casou-se com a rainha, Jocasta, a mãe que desconhecia.

Disponível em: http://www.culturabrasil.org. Acesso em: 28 ago. 2010 (adaptado).

No mito *Édipo Rei*, são dignos de destaque os temas do destino e do determinismo. Ambos são características do mito grego e abordam a relação entre liberdade humana e providência divina. A expressão filosófica que toma como pressuposta a tese do determinismo é:

a) "Nasci para satisfazer a grande necessidade que eu tinha de mim mesmo." Jean Paul Sartre

b) "Ter fé é assinar uma folha em branco e deixar que Deus nela escreva o que quiser." Santo Agostinho.

c) "Quem não tem medo da vida também não tem medo da morte." Arthur Schopenhauer

d) "Não me pergunte quem sou eu e não me diga para permanecer o mesmo." Michel Foucault

e) "O homem, em seu orgulho, criou a Deus a sua imagem e semelhança." Friedrich Nietzsche

2) (ENEM 2016) Os andróginos tentaram escalar o céu para combater os deuses. No entanto, os deuses em um primeiro momento pensaram em matá-los de forma sumária. Depois decidem puni-los da forma mais cruel: dividem-nos em dois. Por exemplo, é como se pegássemos um ovo cozido e, com uma linha, dividíssemos ao meio. Desta forma, até hoje as metades separadas buscam reunir-se. Cada um, com saudade de sua metade, tenta juntar-se novamente a ela, abraçando-se, enlaçando-se um ao outro, desejando formar um único ser.

*PLATÃO. **O banquete**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.*

No trecho da obra *O banquete*, Platão explicita, por meio de uma alegoria, o

a) bem supremo como fim do homem.

b) prazer perene como fundamento da felicidade.

c) ideal inteligível como transcendência desejada.

d) amor como falta constituinte do ser humano.

e) autoconhecimento como caminho da verdade.

3) (ENEM 2008) **A Ema** - O surgimento da figura da Ema no céu, ao leste, no anoitecer, na segunda quinzena de junho, indica o início do inverno para os índios do sul do Brasil e o começo da estação seca para os do norte. É limitada pelas constelações de Escorpião e do Cruzeiro do Sul, ou Cut'uxu. Segundo o mito guarani, o Cut'uxu segura a cabeça da ave para garantir a vida na Terra, porque, se ela se soltar, beberá toda a água do nosso planeta. Os tupis-guaranis utilizam o Cut'uxu para se orientar e determinar a duração das noites e as estações do ano. A ilustração a seguir é uma representação dos corpos celestes que constituem a constelação da Ema, na percepção indígena.



Almanaque BRASIL, maio/2007 (com adaptações).

A próxima figura mostra, em campo de visão ampliado, como povos de culturas não-indígenas percebem o espaço estelar em que a Ema é vista.



Internet: <geocities.yahoo.com.br> (com adaptações).

Considerando a diversidade cultural focalizada no texto e nas figuras acima, avalie as seguintes afirmativas.

I) A mitologia guarani relaciona a presença da Ema no firmamento às mudanças das estações do ano.

II) Em culturas indígenas e não-indígenas, o Cruzeiro do Sul, ou Cut'uxu, funciona como parâmetro de orientação espacial.

III) Na mitologia guarani, o Cut'uxu tem a importante função de segurar a Ema para que seja preservada a água da Terra.

IV) As três Marias, estrelas da constelação de Órion, compõem a figura da Ema.

É correto apenas o que se afirma em

a) I.

b) II e III.

c) III e IV.

d) I, II e III.

e) I, II e IV.

ATIVIDADE PRÁTICA

De acordo com a orientação da/do sua/seu professora/professor, organizadas/organizados em equipes, façam vídeos curtos sobre as diferentes criaturas mitológicas femininas; masculinas; indígenas. Dê preferência a seres que não foram retratados aqui para que possamos ampliar nosso conhecimento. Uma sugestão para inspirar o seu trabalho pode ser o vídeo "A incrível Mitologia Indígena Brasileira", *https://www.youtube.com/watch?v=-Mf4IbieUmA* no canal *Mega Curioso*.

PARTE 3:

DIVINDADES MITOLÓGICAS

O crescimento territorial do Império Romano, fruto de suas conquistas e guerras, possibilitou o contato com diferentes culturas, como a grega e a persa. Dentre as suas deidades, Netuno era a mais importante do panteão romano, mas eles adoravam outros deuses, próprios ou advindos de outras culturas. Veja alguns exemplos: Belona: da guerra; Bona Dea: da fertilidade; Carmenta: das fontes e da profecia; Conso: protetor do grão enterrado; Jano: da luz (possuía um rosto na frente e outro atrás); Liber: da vinha, muitas vezes confundido com Baco; Pomona: da abundância, dos frutos e das árvores; Quirino: da guerra, confundido com Rômulo e Marte; e Urano: a personificação do céu.

Às divindades gregas, ao serem incorporadas pelos romanos, foram atribuídos diferentes nomes:

Deus Grego	Deus Romano	Função ou Característica
Zeus	Júpiter	Pai dos deuses e dos homens, principal deus do Olimpo.
Cronos	Saturno	Deus do tempo, pai de Zeus. Pertencia à raça dos titãs.
Hera	Juno	Rainha dos deuses, esposa de Zeus.
Hefesto	Vulcano	Artista do Olimpo, fazia os raios que Zeus lançava sobre os mortais. Filho de Zeus e Hera.
Poseidon	Netuno	Senhor do oceano, irmão de Zeus.
Hades/Dis	Plutão	Senhor do reino dos mortos, irmão de Zeus.
Ares	Marte	Deus da guerra, filho de Zeus e Hera.
Apolo	Febo	Deus do sol, da arte de atirar com o arco, da música e da profecia. Filho de Zeus e Latona.
Artemis	Diana	Deusa da caça e da lua, irmã de Apolo.
Afrodite	Vênus	Deus da beleza e do amor, nasceu das espumas do mar.
Eros	Cupido	Deus do amor, filho de Vênus.
Palas Atenas	Minerva	Deusa da sabedoria, nasceu da cabeça de Zeus.
Hermes	Mercúrio	Deus da destreza e da habilidade, cultuado pelos comerciantes. Filho e mensageiro de Zeus.
Deméter	Ceres	Deusa da agricultura, filha de Cronos e Ops.

Disponível em: https://www.historiadomundo.com.br/artigos/deuses-gregos-romanos.htm. Acesso em: 18 jan.2023.

PARA COMPREENDER

1. Zeus, considerado o deus dos deuses e líder de todos os outros, é muito explorado em literaturas diversas, cinemas, desenhos e jogos. Diante de tudo o que você conhece e das discussões em sala sobre esse deus, conte como você acredita que Zeus conseguiu influenciar os outros deuses: força? Poder? Intimidação? Conte sua visão sobre a liderança de Zeus para nós.

2. As/os deusas/deuses Greco-Romanos são muito populares em diversas culturas e na cultura brasileira não é diferente. Relate como você conheceu essas/esses deusas/deues: desenho animado? quadrinhos? Leituras diversas? Contos orais passados de geração a geração? Qual a história mais curiosa sobre elas/eles que você conhece? Compartilhe com suas/seus colegas em uma roda de conversa.

3. O antigo conceito grego de mundo inferior variou consideravelmente ao longo do tempo. Segundo Homero, o palácio de Hades não seria nas profundezas, mas nos confins do mundo, no fim do oceano. As formas de caracterizar o Hades variavam entre as cidades e culturas helênicas. Pesquise como esse mundo do pós-morte de Hades é retratado nos dias atuais.

FIQUE DE OLHO

A *Teogonia*, de Hesíodo, é uma obra fundamental para compreensão do pensamento mítico grego. Em sua obra, o poeta descreve o surgimento dos primeiros deuses: "primeiro nasceu Caos, depois também Terra de amplo seio, de todos sede irresvalável sempre, dos imortais que têm a cabeça do Olimpo nevado, e Tártaro nevoento no fundo do chão de amplas vias, e Eros: o mais belo entre Deuses imortais, [...] Do Caos Érebos e Noite negra nasceram. Da Noite aliás Éter e Dia nasceram, gerou-os fecundada unida a Érebos em amor. A Terra primeiro pariu igual a si mesma Céu constelado, para cercá-la toda ao redor e ser aos Deuses venturosos sede irresvalável sempre. [...] Depois, unida ao Céu: Oceano de fundos redemoinhos e Coios e Crios e Hipérion e Jápeto e Teia e Reia e Têmis e Memória e Febe de áurea coroa e Tétis amorosa. E após com ótimas armas Crono de curvo pensar, filho o mais terrível: detestou o florescente pai".

HESÍODO. ***Teogonia****: a origem dos deuses.3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1995. p. 91-33. Adaptado.*

No canal do youtube, "Filosofia Clássica", está disponível uma aula introdutória sobre a mitologia grega, com destaque aos mitos referentes ao surgimento do mundo e dos seres humanos, conforme os poemas de Hesíodo: *Teogonia* e *Os Trabalhos e Os Dias*. Para ver, acesse: *https://www.youtube.com/watch?v=TM756eCoT4M*

SAIBA MAIS

No site *https://www.ced.seduc.ce.gov.br/chs004-mitologia/* você vai encontrar 15 personagens da mitologia greco-romana e 19 cards de conteúdos diversos sobre mitologia, que podem ser usados para aprofundar seu conhecimento neste assunto.

UNIDADE 8
DEUSAS E DEUSES NÓRDICOS

A mitologia nórdica, constituída de deuses, heróis, anões, gigantes, serpentes, lobos e feiticeiros, cujas lendas relatam acontecimentos que procuram explicar a origem da humanidade, a vida após a morte, fenômenos da natureza, dentre outros, foi uma crença desenvolvida por vários povos dos países escandinavos ou nórdicos, hoje conhecidos como Suécia, Noruega, Finlândia, Islândia e Dinamarca.

Conheça alguns de seus deuses e deusas:

Odin: Segundo o Dicionário de mitologia nórdica, era conhecido como o Pai de Todos, além de ser o deus da poesia, da morte, da guerra, das runas (inscrições alfabéticas), da vitória e do êxtase. Odin tinha uma forte relação com os corvos e trazia dois em seus ombros: Hugin (pensamento) e Munin (memória), eles viajavam pelos mundos da cosmologia nórdica e voltavam para contar a Odin todas as coisas que tinham visto.

Freyr: É a divindade da prosperidade, das boas colheitas e da agricultura, dos casamentos e da fertilidade, da alegria e paz. É filho do deus Njörð e irmão gêmeo da deusa Freyja, e está casado com a gigante Gerda.

Frigga: deusa da fertilidade, amor e união, com a capacidade de também prever o futuro. Casada com Odin e mãe de Baldr e Hóder.

Vidar: Vidar é o deus silencioso, conhecido por vingar a morte de seu pai, Odin, matando o lobo Fenrir durante o Ragnarok, por esse feito é considerado o deus da vingança.

Thor: deus do trovão, do céu, da tempestade e da agricultura. Filho de Odin, é o responsável pela proteção de Midgard, onde os seres humanos moravam, e de Asgard, onde os deuses moravam.

Njord: deus protetor dos navegadores e líder de Vanir. É retratado como um homem grande e velho, com cabelos e barbas longas dentro ou próximo ao mar. Njord é pai dos gêmeos Freyr e Freya, deuses da fertilidade e amor, respectivamente, frutos de uma relação com sua irmã, a deusa Nerthus.

Loki: meio gigante e meio deus, ele é considerado o pai das mentiras, está entre as figuras mais complexas da mitologia nórdica. Deus da trapaça, da travessura e do fogo, está ligado à magia e pode assumir a forma que quiser. É frequentemente considerado um símbolo da maldade, traiçoeiro, de pouca confiança; e, embora suas artimanhas geralmente causem problemas a curto prazo aos deuses, estes frequentemente se beneficiam, no fim, das travessuras de Loki.

Hel: deusa do Reino dos Mortos e filha de Loki. Foi Hel que deu a Odin os dois corvos Hugin e Munin. Seu palácio

chama-se Helvidner, sua mesa era a Fome, sua faca, a Inanição, o Atraso, seu criado, a Vagareza, sua criada, o Precipício, sua porta, a Preocupação, sua cama, e os Sofrimentos formavam as paredes de seus aposentos.



Disponível em: https://www.google.com/url?q=https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quais-sao-os-principais-deuses-nordicos/&sa=D&source=docs&ust=1682426035886468&usg=AOvVaw01lDKCYUEtGfTeOTkoLRz7. Acesso em 18. jan. 2023.

PARA COMPREENDER

1. As atuais representações populares dos vikings são tipicamente muito clichês, apresentando-os como caricaturas. Esses povos difundiram a mitologia nórdica em diversos territórios. Pesquise sobre os vikings e sobre a evolução da reputação, do "estilo viking", que foi passada de geração a geração, através de imagens: caricaturas, pinturas históricas, HQs, etc.

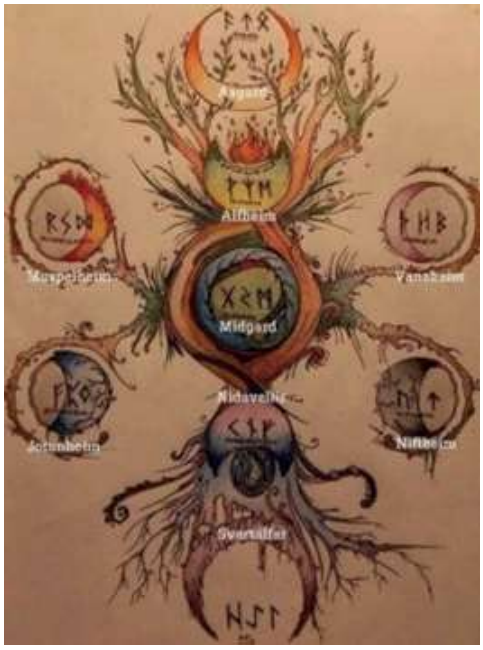
2. Pesquise sobre a teogonia da mitologia nórdica e construa a árvore genealógica dessas deusas e deuses.

3. Mjolnir, o martelo de Thor, foi dado a ele por Loki, que o conseguiu através de uma aposta entre ele e os anões. Pesquise sobre essa história e a retrate de forma criativa: Uma história em quadrinhos, uma pintura, um poema, etc... O importante é imortalizar, do seu jeito, mais esse feito (ou travessura) do deus Loki.

FIQUE DE OLHO

Na mitologia nórdica, acreditava-se que a terra era formada por um enorme disco liso. *Asgard*, onde os deuses viviam, situava-se no centro do disco, separado do mundo dos humanos por imensos muros e poderia ser alcançado somente atravessando um enorme arco-íris (a ponte de Bifrost). Seu guardião é Heimdall, seus líderes são Odin, o deus maior da mitologia nórdica, e Frigga, a deusa da fertilidade.

Os gigantes viviam em um domicílio equivalente chamado *Jotunheim* (Casa dos Gigantes), sua principal cidade é Utgard e o líder é Thrym, rei dos gigantes. Uma enorme abade no subsolo escuro e frio formava o *Helheim*, que era governado pela deusa Hela. Este lugar era a moradia eventual da maioria dos mortos e corresponde ao reino do gelo e do frio, onde se encontram gigantes e anões do gelo.



Fonte da imagem: https://www.todamateria.com.br/mitologia-nordica/. Acesso em: 18.01.2023.

Situado em algum lugar no sul, ficava o reino impetuoso de *Musphelhein*, repouso dos gigantes do fogo. Seu líder é Surtr, o gigante de fogo. Outros reinos adicionais da mitologia nórdica incluem o *Alfheim*, repouso dos elfos luminosos (Ljósálfar), *Svartalfheim*, repouso dos elfos escuros, e *Nidavellir*, as minas dos anões. Entre *Asgard* e *Niflheim* estava *Midgard*, o mundo dos homens, que corresponde ao planeta Terra (mundo físico); Jord é a deusa guardiã desse mundo.

SAIBA MAIS

A temática viking e a mitologia nórdica se tornaram muito populares, virando uma "febre" no mundo dos games, isso pode ser fruto do sucesso da série *Vikings*, ou o tema é de fato tão rico que sua abordagem é quase um sinônimo de sucesso. Conheça alguns jogos que são inspirados na mitologia nórdica, eles podem instigar você pesquisar e aprender mais sobre esse universo único.

Acesse o vídeo *https://www.youtube.com/watch?v=phOtEUE-cCU* e leia sobre o tema no site: *https://www.tecmundo.com.br/voxel/216726-10-jogos-tematica-viking-desbravar.htm.*

Existem diversas e controversas fontes sobre a mitologia japonesa, porém os dois principais relatos estão nos livros: KOJIKI e NIHON SHOKI. O Nihon Shoki foi escrito originalmente em chinês, mas o Kojiki, embora escrito na mesma língua, tinha uma sintaxe puramente japonesa, o que firmou a crença shintô no país. O Kojiki está dividido em três livros: o primeiro trata da Idade dos Deuses; o segundo e o terceiro, da Idade dos Homens. Os principais deuses conhecidos dessa mitologia são: **Shinigami** - o deus da Morte; **Amaterasu** - a deusa do sol; **Tsuki-yomi** - o deus da lua; **Susanowo** - o deus da tempestade; e **kami**, **Kagutsuchi**, **Kagu-tsuchi** ou **Kagutsuchi-no-kami** - deus do fogo: traduzido literalmente como "Para brilhar poderosamente" e tem uma das histórias mais singulares e fascinantes do xintoísmo, que corresponde à espiritualidade tradicional do Japão, também considerado, por alguns teóricos, como uma religião. Entretanto, vale ressaltar que, para os japoneses, tudo tem um kami, ou seja, uma divindade que habita aquele corpo; esse termo também é usado para indicar o espírito dos mortos, sejam entes queridos ou animais. Em decorrência disso, se fôssemos reunir todos os deuses japoneses em um panteão, essa seria uma "tarefa hercúlea".



de gauche à droite : Bishamon, Hotei, Ame-No-Mi-Kumari, Kagutsuchi, Amaterasu, Izanagi, Tsukuyomi, Inari, Susanoo, Kaminari, Mikaboshi

Fonte da imagem: https://www.marvel-world.com/encyclopedie-1265-fiche-amatsu-kami-les-races.html. Acesso em: 19.01.2023.

Um elemento interessante da mitologia japonesa são as histórias que envolvem as raposas (kitsunes). Para o folclore japonês, as raposas são descritas como seres inteligentes e até com capacidades mágicas. Muitos são os mitos japoneses, chineses, coreanos e até indianos envolvendo esses animais e, por isso, é comum ver estátuas em vários santuários japoneses e até mesmo um pequeno santuário lateral é dedicado às raposas, onde são colocadas oferendas a esses animais. Outro elemento muito presente nesta mitologia são os **dragões** e, nesta cultura, eles não voam com tanta frequência como os das mitologias ocidentais. São descritos como criaturas benevolentes, que, às vezes, podem conceder desejos.

Como a cultura é viva, novas figuras mitológicas acabam sendo inseridas, como por exemplo a figura do shinigami, deus da morte, que é relativamente recente na cultura nipônica. Os primeiros registros sobre esse deus surgiu no século XVII, associando-o à ocorrência de suicídios. No entanto, as primeiras obras que se referem a ele não deixam claro se foi a divindade que provocou as mortes. Algumas interpretações relacionam a palavra shinigami somente ao aspecto efêmero da vida.

Através da cultura pop, os shinigamis expandiram a sua fama e conquistaram um lugar macabro, porém cativo, no imaginário popular, graças aos animes e aos mangás. Uma das obras mais populares é *Death Note*, escrita por Tsugumi Ohba, que possui versões em mangá, anime e filme na Netflix. Vistos em outras religiões como Xintoísmo, Budismo e Taoísmo japoneses, os Shinigamis foram inspirados nas histórias ocidentais e principalmente cristãs do Ceifador. Como tal, eles agem como espíritos e deuses da morte na cultura do Japão.



Fonte da imagem: Pôster/estampa do programa de TV Manga/anime, comercializado pelo site "amazon". Acesso em: 19.01.2023.

PARA COMPREENDER

1. Pesquise e relate qual a história do Deus do fogo, da mitologia japonesa.

2. Além de raposas e dragões que outros seres mitológicos povoam a cultura japonesa?

3. A morte é um tema recorrente em todas as culturas e tem diversas representações. Para você qual a importância de discutir sobre esse tema?

FIQUE DE OLHO

Segundo o site da **Aliança Cultural Brasil-Japão**, o dia 29 de julho é o Dia dos Sete Deuses da Sorte, ou **Dia dos Shichifukujin** (七福神) por causa do **goroawase** (trocadilho numérico). **Shichi** naturalmente é 7. **Fu** é futatsu, ou seja, 2. **Ku** é 9. Logo: mês 7 dia 29 é o **Dia dos Sete Deuses da Sorte**.

Vamos conhecer quem são cada um desses deuses:

Ebisu - o deus dos pescadores;

Daikokuten - o deus dos alimentos e da fortuna;

Ishamonten - o deus da guerra;

Benzaiten - a única deusa entre os sete, sendo a deusa da música;

Fukurokuju - o deus da longevidade e da felicidade;

Jurōjin - o deus da sabedoria; e

Hotei - o deus da felicidade.

Dia 29 de julho também é o **Dia do Fukujinzuke**, o alimento em conserva que leva o nome das deidades, e tem originalmente sete ingredientes em sua receita: daikon (rabanete de casca branca), berinjela, feijão espada, raiz de lótus, pepino, shisô (folha aromática), e shitake ou gergelim.

SAIBA MAIS

O canal "Foca na História" disponibiliza uma lista de 23 vídeos curtos sobre mitologia japonesa, destacando vários deuses e histórias mitológicas. Acesse:

https://www.youtube.com/watch?v=WcdX9C95kFU&list=PL3umV5a_a3P2xoqPcBJBdRxdSF54g3qPc

ATIVIDADE PRÁTICA

De acordo com a orientação da/do sua/seu professora/professor, organizadas/organizados em equipes, criem painéis que podem ser virtuais ou para as galerias da escola, com as deusas e deuses e demais seres estudados nesta Parte III do fascículo e acrescente curiosidades, histórias e feitos desses personagens.

PRATICANDO EU APRENDO

1) A crença religiosa, que hoje é conhecida como mitologia nórdica, fazia parte da prática de qual povo europeu?

a) celtas
b) lombardos
c) vikings
d) cretenses
e) bretões

2) **(ETEC- SP - 2012)** O termo *cidadania* teve sua origem no modo de vida das antigas cidades de Grécia e Roma. Leia atentamente o texto a seguir que traz uma das interpretações sobre a cidadania na Antiguidade.

'Se quisermos definir os cidadãos dos tempos antigos por seu atributo mais essencial, é necessário dizer-se que cidadão é o homem que pratica a religião da cidade. É o que honra os mesmos deuses da cidade. O estrangeiro, pelo contrário, é aquele a quem os deuses da cidade não protegem e que não tem nem mesmo o direito de invocá-los. As leis da cidade não existiam para ele."

*(COULANGES, Fuste de. **Cidade Antiga**. Disponível em: http://ww.ebooks-brasil.org/adobeebook/cidadeantiga.pdf, p. 202-303. Adaptado)*

De acordo com a interpretação de Coulanges, é correto afirmar que o conceito de cidadania da Antiguidade greco-romana era:

a) estabelecido de acordo com critérios monoteístas, pois havia crença em um único Deus.

b) baseado no princípio de que todos os habitantes da cidade tinham os mesmos direitos definidos por critérios de nobreza, já que os reis determinavam quem eram os cidadãos.

c) relacionado à prática religiosa de cada cidade, por isso a cidadania era vetada aos estrangeiros.

d) aplicado, por meio de uma Constituição, a todos os que haviam nascido em território greco-romano.

CULMINÂNCIA

De acordo com a orientação da/do sua/seu professora/professor, que tal soltar a sua imaginação e se permitir ser uma divindade? Escolha algum dos deuses ou deusas que você admira ou gostaria de ser, faça a sua caracterização desse personagem mitológico e monte uma mostra viva desse ser mitológico.

Enriqueça a mostra, exibindo informações sobre essa deusa ou deus e suas culturas, divulgando também o dicionário que foi produzido no início dessa eletiva, assim como outros produtos ou pesquisas realizados por vocês.

REFERÊNCIAS

DA REDAÇÃO. **O sincretismo romano como os latinos absorveram os deuses gregos.** *Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/o-sincretismo-romano-como-os-latinos-absorveram-os-deuses-gregos/>. Acesso em: 18 jan. 2023.*

Vista dos Deuses da Mitologia Greco-Romana. *Disponível em: <http://portaldeperiodicos.marinha.mil.br/index.php/clubenaval/article/view/1862/1833> . Acesso em: 18 jan. 2023.*

HIPERCULTURA. **Conheça os principais deuses e criaturas da mitologia japonesa.** *Disponível em: <https://www.hipercultura.com/deuses-e-criaturas-da-mitologia-japonesa/> . Acesso em: 18 jan. 2023.*

NILSON, J. **Dragões Japoneses na Mitologia e Cultura Pop | Curiosidades do Japão.** *Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/curiosidades-sobre-dragoes-na-mitologia-e-cultura-pop-japonesa/> . Acesso em: 18 jan. 2023.*

DARKSIDE; DARKSIDE. **Saiba o que são shinigamis, os deuses da morte.** *Disponível em: <https://darkside.blog.br/shinigamis-vhs-cesar-bravo/> . Acesso em: 18 jan. 2023.*

THAISY. **Monstruosidade Feminina no Folclore Japonês**: entre lendas e história. *Disponível em: <https://valkirias.com.br/monstruosidade-feminina-no-folclore-japones/> . Acesso em: 18 jan. 2023.*

ALDENIR ARAÚJO. **12 Principais Deuses e Deusas Japoneses.** *Disponível em: <https://www.mitoselendas.com.br/2021/07/12-principais-deuses-e-deusas-japoneses.html> . Acesso em: 19 jan. 2023.*

Folha de S.Paulo - + Marcelo Gleiser: O mito pitagórico - 27/07/2008. *Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ciencia/fe2707200804.htm >. Acesso em: 30 ago. 2022.*

MITOCONDRIA. **Os Mitos e Seus Tipos - Mitografias.** *Disponível em: <https://www.mitografias.com.br/2015/08/os-mitos-e-seus-tipos/ >. Acesso em: 31 ago. 2022.*

BREDA,Gabriel da Silva - **Os Heróis dos quadrinhos como influência para o surgimento de um herói na sociedade atual** – (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário de Brasília, Brasília. 2010. *Disponível em: <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/1103/2/20655046.pdf > Acesso em: 31 ago. 2022.*

Estudante de Filosofia. *Disponível em: <https://www.estudantedefilosofia.com.br/conceitos/mitosescatologicos.php>. Acesso em: 19 jan. 2023.*

JAEGER, W. **Paideia**: a formação do homem grego. Tradução de Artur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

WESCHENFELDER, Gelson V. - **As HQ's e a formação da consciência moral das crianças** - V CINFE - Caxias Do Sul: 2010. *Disponível em: <http://www.ucs.br/ucs/tplcinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/As%20HQs%20e%20a%20formacao%20da%20consciencia%20moral%20das%20criancas.pdf>Acesso em: 19 jan. 2023.*

CAMPBELL,Joseph. **Mitologia na Vida Moderna** - 1ªed. Rio de Janeiro: Record: Rosa dos Tempos, 2002.

CAMPBELL,Joseph. **O Poder do Mito** - 18ª ed. São Paulo:Editora Palas Athena, 2000.

Barthes, Roland. **Mitologias**; tradução de Rita Buongermino e Pedro de Souza. 11ª ed. Rio de Janeiro, 2001. 192p.

SMOLENTZOV, C. **Mitos modernos.** *Disponível em: <http://jornaldapuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=12223&sid=29>. Acesso em: 19 jan. 2023.*

PERCíLIA, Eliene. **Mitologia Romana**; Brasil Escola. *Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/mitologia-romana.htm . Acesso em 19 de jan. 2023.*

SILVA, Daniel Neves. **Mitologia nórdica**; *Brasil Escola*. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/mitologia-nordica.htm. *Acesso em 19 de jan. 2023.*